

on

vi taler om skærmen

**Fanget i
feedet**

Sammen om digital dannelse

Introduktion til materialet

Fanget i feedet er et forløb, der handler om, hvordan digitale medier bruger forskellige mekanismer og designs for at få brugerne til at blive længere på deres platforme. Formålet med forløbet er, at eleverne med denne viden kan reflektere over og forholde sig kritisk til, hvordan mediernes designs påvirker deres eget forbrug, og herefter kan være mere bevidste om, hvem der styrer, hvor lang tid de bruger, men også hvad de vælger at bruge tid på, når de bruger forskellige digitale medier.

Materialet består primært af forskellige aktiviteter, der alle skal faciliteres af en underviser. Eleverne skal altså ikke selv sidde ved en computer og gå igennem forløbet.

Praktiske oplysninger

Målgruppe
FGU

Tidsforbrug
60-90 minutter

Målgruppe

Materialet består af en række aktiviteter, hvor eleverne skal sidde selv og undersøge forskellige opgaver på deres mobiler, se video, tale sammen to-og-to, i grupper og have fælles dialog i plenum. Det er muligt at tilpasse aktiviteterne, så de passer til din elevgruppe.

Mange af aktiviteterne begynder med en kort video, hvor aktiviteten bliver forklaret.

Udstyr

- Smartboard/skærm til at vise materialet, samt højtalere, da der er video undervejs
- Skriveredskaber
- Print af aktiviteter
- Elevernes mobiler

Forklaring af begreber

Digitale medier

Digitale medier bruges i materialet som en samlet betegnelse for både sociale medier, spil, apps og lignende.

Fastholdelsesmekanismer

Fastholdelsesmekanismer er forskellige designs og funktioner, som er indbygget i digitale tjenester, og som medvirker til at fastholde brugeren på platformen ved at lægge op til at fortsætte med at interagere med platformen eller se indhold. Eksempler på fastholdelsesmekanismer er "autoplay" (hvor en ny videostarter automatisk), "infinite scroll" (hvor der ikke er en bund på siden, men man kan blive ved med at scrolle nyt indhold) mv.

Tiltrækningsmekanismer

Tiltrækningsmekanismer er forskellige designs og funktioner indbygget i digitale tjenester. De medvirker til at tiltrække brugeren, så man bruger meget tid på platformene. Eksempler på mekanismer, der tiltrækker brugere, er notifikationer, reaktioner fra andre på det indhold, man poster, "streaks" på Snapchat, foreslåede venner mv.

Adfærdsdesign

Adfærdsdesign refererer til den måde, digitale tjenester er designet til at påvirke og styre brugernes adfærd. Det indebærer brugen af psykologiske principper og designstrategier, der fremmer bestemte handlinger og vaner, såsom at tjekke platformen hyppigt, scrolle længere, interagere med indhold eller dele og like opslag.

Foreslået indhold

Foreslået indhold på sociale medier refererer til den type opslag, der vises til brugerne på baggrund af deres interesser, adfærd og tidligere interaktioner på platformen. Dette indhold er ikke nødvendigvis fra de personer, sider eller grupper, som brugeren allerede følger, men bliver valgt af algoritmerne bag platformene for at tiltrække brugerens opmærksomhed.

Feed

På sociale medier og nyhedssider refererer "feed" til den strøm af indhold, som brugere modtager. Det kan være indlæg, billeder, videoer, nyheder osv., der kontinuerligt opdateres.

Vejledning

I vejledningen beskrives formålet med aktiviteterne, rammesætningen, forberedelse og evt. opmærksomheder.

Introduktion

Materialet starter med en kort introfilm fra Børns Vilkår, som handler om, hvorfor vi kan blive kommet til at bruge mere tid på digitale medier, end vi måske havde tænkt. Filmen forklarer, hvad algoritmer og digitale kaninhuller er.

Når I har set videoen, kan I tale om, hvorvidt eleverne kan genkende pointerne fra deres egen hverdag, og om de har prøvet at falde i henholdsvis gode og dårlige kaninhuller. Da der bliver præsenteret forskellige begreber i filmen, kan det også være en god idé at samle op på, om eleverne forstod, hvad algoritmer og digitale kaninhuller er.

Aktivitet 1

Mit feed

-  Individuel øvelse
-  Varighed: 5-10 min.
-  Brug evt. forklaringsvideoen til at sætte aktiviteten i gang

Formål

Eleverne får mulighed for at undersøge, hvilket indhold de bliver eksponeret for, som de ikke selv har valgt, og skal reflektere over, hvorfor det forholder sig således. Formålet er, at eleverne bliver bevidste om, at medier bruger særlige greb for at få dem til at bruge dem.

Forberedelse

Eleverne skal bruge deres mobiler til denne aktivitet.

Beskrivelse af aktivitet

Eleverne skal undersøge deres feed på et udvalgt medie, de bruger. Her skal de undersøge, hvilke typer annoncer de får, og hvilke typer af foreslået indhold, de får. Mens de undersøger det, skal de tænke over, hvorfor de mon får denne type annoncer og foreslået indhold.

Når eleverne har undersøgt deres feed, samler I op i fællesskab. Eleverne behøver ikke fortælle specifikt, hvilket indhold de fandt, men I kan have en overordnet snak om, hvorvidt indholdet passede til dem, hvad de tænker om at få foreslået indhold, og hvad de tror, det foreslåede indhold og annoncerne bygger på.

Rammesætning og opmærksomheder

Eleverne skal udvælge ét medie, som de ofte bruger. Det kan være Instagram, Youtube, Reddit eller lignende. Vær opmærksom på, om eleverne begynder at interagere med medierne. Det er okay, hvis de gør, men det er vigtigt at tage det op fælles efter øvelsen, da det netop vil illustrere, at de greb og mekanismer, som medierne bruger, faktisk virker og får os til at gøre noget, vi oprindeligt ikke havde tænkt, vi skulle.

Aktivitet 2

Bag om digitale medier

 Film & i grupper

 Varighed: 5-10 min.

Formål

Eleverne får viden om, hvad fastholdelses- og tiltrækningsmekanismer er, dvs. de greb og mekanismer, digitale medier bruger for at engagere brugerne og få dem til at bruge mediet så meget som muligt. Eleverne får også viden om, hvordan medierne bruger belønning for at fastholde og tiltrække dem.

Forberedelse

Print evt. spørgsmål til gruppearbejdet.

Beskrivelse af aktivitet

I filmene fortæller forsker og lektor Andreas Lieberoth om de mekanismer og greb, som digitale tjenester bruger for at få brugerne til at bruge mediet.

Eleverne starter med at se én film af gangen i små grupper, og de skal herefter prøve at besvare en række arbejdsspørgsmål til hver film.

Til slut kan I tale om filmene og spørgsmålene i plenum.

Rammesætning og opmærksomheder

I videoerne gennemgås en række begreber, der for nogen kan være svære at forstå. Det kan derfor være en fordel at tale om de begreber i fællesskab, når I har set filmene.

Aktivitet 3

Adfærdsdesign

-  Individuel
-  Varighed: 15-20 min.
-  Brug evt. forklaringsvideoen til at sætte aktiviteten i gang

Formål	Eleverne øver sig i at opdage og forstå de adfærdsdesigns, som er på spil på deres foretrukne medie/apps/spil.
Forberedelse	Eleverne skal bruge deres mobiler til denne aktivitet.
Beskrivelse af aktivitet	Eleverne skal nu undersøge, hvilke adfærdsdesigns der er på spil i deres foretrukne digitale medie. Eleverne skal forsøge at finde tre fastholdelsesgreb, som bliver brugt for at få dem til at bruge mediet i længere tid, eller bliver brugt for at få dem til at gøre noget bestemt, fx at svare på en snap. Saml efterfølgende op i plenum.
Rammesætning og opmærksomheder	Vær opmærksom på, om eleverne begynder at interagere med medierne. Det er okay, hvis de gør, men det er vigtigt at tage det op fælles efter øvelsen, da det netop vil illustrere, at de greb og mekanismer, som medierne bruger, faktisk virker og får dem til at gøre noget, som de oprindeligt ikke havde tænkt, de skulle.

Aktivitet 4

Pitch en idé

-  Fælles eller to & to
-  Varighed: 20-25 min.
-  Brug evt. forklaringsvideoen til at sætte aktiviteten i gang

Formål

Eleverne bliver bevidste om deres egne handlemuligheder og handlekompetencer.

Eleverne hører andre løsninger og idéer og bliver inspireret til at handle.

Forberedelse

Find evt. papir til eleverne, som de kan skrive deres pitch ned på, samt andre materialer, eleverne kan bruge, når de skal lave et kreativt pitch.

Beskrivelse af aktivitet

Eleverne skal arbejde individuelt eller to og to. De skal først brainstorme i 5 minutter over, hvilke problemer det kan skabe, når tech-virksomhederne anvender adfærdsdesigns.

Herefter skal eleverne to og to udvælge én problemstilling, de vil arbejde med, og komme på løsninger til problemstillingen. Det er ikke afgørende, om elevernes pitch er realistisk, men at de overvejer, hvad der er brug for af løsninger, og hvorfor. Herefter præsenteres de forskellige pitches fælles i plenum.

Rammesætning og opmærksomheder

Eleverne kan også gå sammen i grupper af flere. Aktiviteten rummer også mulighed for, at eleverne kan være kreative med deres pitch, fx at bruge aviser og blade til at præsentere deres idé, optage en video, lave en nyhedsudsendelse eller lignende.

Slutrefleksion

 Fælles

 Varighed: 10 min.

Til slut bliver eleverne præsenteret for, hvordan regeringen i Kina forholder sig til unges brug af digitale medier. Formålet med øvelsen er, at eleverne oplever, at menneskers forhold til digitale medier er til debat i hele verden og ikke kun i klasseværelset. Derudover kan samtalen føre til en snak om, hvem der har ansvaret og kan bestemme over vores forhold til digitale medier.